

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia akan mengalami proses belajar yang pada hakekatnya merupakan suatu proses perubahan perilaku yang mengarah kepada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Semua jalur pendidikan yang digunakan memiliki tujuan yang sama yaitu mengembangkan potensi siswa untuk meningkatkan kualitas SDM. Sebagaimana yang tercantum dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa pada hakikatnya pendidikan adalah suatu proses dalam upaya membangun manusia yang dapat mengenali diri dan menggali potensi yang dimilikinya serta mampu memahami realita kehidupan nyata disekitarnya, baik dari lingkup lokal, nasional atau global sekalipun. Sehingga, dalam hal ini guru juga dapat ikut berperan aktif dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas tersebut. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dapat dilakukan dengan berbagai macam upaya atau aktivitas, salah satunya yaitu melalui pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS).

Sebagaimana menurut Ahmad Susanto (2014, hlm. 1) bahwa “pembelajaran pendidikan IPS memiliki tujuan yang sangat agung dan mulia, yaitu untuk memahami dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi serta mampu merefleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai dan dipahami oleh siswa. Namun, pada kenyataannya IPS saat ini masih dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat teori belaka dan membosankan. Seperti yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2014, hlm. 5) bahwa “kelemahan pembelajaran dalam pendidikan IPS pada intinya karena terbatasnya aktivitas peserta didik dan sangat dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Mengajar lebih tampak daripada kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar. Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Peserta didik hanya sebatas menghafal, dengan kata lain proses belajar terperangkap kepada “*proses menghafalnya*” tanpa dihadapkan kepada masalah untuk lebih banyak berpikir dan bertindak, sehingga belajar hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah belum mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pemahaman menjadi dangkal sehingga tidak dapat mengetahui pengetahuan lainnya yang justru dapat membantu untuk menyelesaikan masalah”.

Selain itu, menurut Ratu Hafsah sebagai wali kelas VB SD Negeri Ciceri mengatakan bahwa “pembelajaran IPS di kelas biasanya diawali dengan menjelaskan materi pelajaran yang ada di buku (ceramah), anak disuruh menghafal dan membaca materi yang ada di buku atau LKS, jarang sekali menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran, namun terkadang sesekali menggunakan gambar-gambar yang sudah ada di kelas”.

PGSD UPI Kampus Serang

Restriana, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CAI (COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION)

TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SDN CICERI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwasannya pembelajaran IPS yang dilakukan di kelas masih berpusat pada guru atau *teacher centered learning*. Anak kurang diberi peran dalam proses pembelajaran. Keterampilan yang diperoleh hanya sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak serta proses menghafal sehingga hal inilah yang menyebabkan pembelajaran IPS dianggap membosankan dan hanya bersifat teori belaka. Guru juga masih kurang dalam hal penggunaan media dan improvisasi model pembelajaran. Padahal usia anak SD masih sangat membutuhkan hal-hal yang bersifat konkret untuk membantu proses pemahaman peserta didik. Sehingga dalam hal ini dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Wina Sanjaya, 2012, hlm. 58) “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”. Media pembelajaran apapun itu bentuknya dapat menjadi salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran. Apalagi jika penggunaan media disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung, sehingga diperlukan sebuah alat bantu dalam penyajiannya. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Wina Sanjaya, 2012, hlm. 69) bahwa “pengetahuan akan semakin abstrak apabila disampaikan melalui bahasa verbal”. Dalam hal ini memungkinkan siswa hanya akan mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Sehingga, hal ini dapat menimbulkan kesalahan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Oleh karena itu, dalam hal ini perlulah kiranya mewujudkan pembelajaran IPS yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Hal ini

PGSD UPI Kampus Serang

Restriana, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CAI (COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION)

TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SDN CICERI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penting agar pembelajaran IPS yang selama ini dianggap pembelajaran yang sifatnya teori belaka dan membosankan dapat berubah dan bermakna bagi peserta didik, salah satunya dengan menerapkan sebuah pembelajaran interaktif berbasis komputer atau multimedia interaktif *CAI (Computer Assisted Instruction)* model tutorial atau yang dalam penerapannya dapat menggunakan berbagai macam *software*, mulai dari *software* yang termasuk ke dalam kelompok *programming tools*, *macromedia*, *web* bahkan yang berbasis *windows office*. Namun, dalam penelitian ini penggunaan multimedia interaktif *CAI (Computer Assisted Instruction)* akan dibuat dengan bantuan *microsoft office powerpoint*. Hal ini dikarenakan *microsoft office powerpoint* merupakan *software* yang biasa ditemui oleh guru namun pada kegiatan belajar mengajar kurang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, *microsoft office powerpoint* sebetulnya mampu menghasilkan program yang cukup bagus dan kreatif seperti halnya *macromedia flash* dan *software* ini juga sangat membantu bagi para pemula khususnya para guru yang pada dasarnya sudah memahami cara menggunakan *powerpoint*.

Selain itu, menurut Ahmad Susanto (2014, hlm. 138) “pengajaran dengan multimedia interaktif *CAI (Computer Assisted Instruction)* model tutorial dapat mengatasi berbagai masalah sebagai berikut: (1) lemahnya siswa dalam melakukan investigasi untuk memperkaya sumber bacaan secara *online*; (2) terlalu banyak *sequence* materi kadang membosankan siswa untuk membacanya secara tuntas; (3) Pembelajaran yang disampaikan guru terkadang cenderung monoton; (4) Prosedur variasi pembelajaran yang dikembangkan secara manual masih memberikan kesan kurang memotivasi siswa; (5) Kurangnya motivasi siswa untuk terus lebih baik dalam mencermati sajian materi secara berulang-ulang; (6) Evaluasi yang dilakukan selama ini masih lemah dalam konteks keberlanjutan program belajar”.

Hal ini menekankan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang baik karena

PGSD UPI Kampus Serang

Restriana, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CAI (COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION)

TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SDN CICERI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggunakan berbagai macam elemen, mulai dari kombinasi warna-warna, video, gambar, animasi, teks, dan yang lainnya. Sehingga pembelajaran IPS dengan menggunakan model konvensional dapat sedikit demi sedikit dikurangi.

Penelitian mengenai pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif juga pernah dilakukan oleh Neny Triana Wulandari pada tahun 2012 dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Kelas V SD Karangwuni”. Dari hasil pengembangan multimedia pembelajaran IPS ini menunjukkan adanya peningkatan pencapaian hasil belajar IPS siswa, berdasarkan acuan standar KKM yang ditentukan, di mana hasil dari pre-test sebesar 83,4% meningkat menjadi 96% pada hasil post-test-nya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan multimedia interaktif pembelajaran IPS ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penggunaan multimedia interaktif *CAI* (*Computer Assisted Instruction*) model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri Ciceri”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Bagaimana hasil belajar IPS di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *CAI* model tutorial dan di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa, antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Ciceri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar IPS di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *CAI* model tutorial dan di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, antara yang menggunakan multimedia interaktif dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Ciceri.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian eksperimen ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Jika dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Ciceri, maka penelitian ini dapat dijadikan landasan teori untuk kegiatan-kegiatan inovasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yang masih berkaitan dengan pembahasan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian eksperimen ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah

Sebagai referensi dalam mengembangkan dan menggunakan model-model pembelajaran yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa dan dapat berdampak pula pada peningkatan mutu pendidikan di kelas.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan oleh guru sekolah dasar dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran dan dapat menjadi pengetahuan baru dalam penerapan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS, sehingga mempermudah guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPS di kelas.

c. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran IPS, memberikan keuntungan bagi siswa agar dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas akademis dan meningkatkan hasil belajar, motivasi dan minat siswa dalam belajar.

d. Bagi peneliti

Peneliti memperoleh dan menambah wawasan serta pengetahuannya tentang multimedia interaktif dan mendapatkan pengetahuan tentang cara memodifikasi dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai kondisi dan karakter siswa.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi mengenai penelitian eksperimen ini terdiri dari lima bab, diantaranya yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi, dan definisi operasional.

Bab II Kajian Teori, pada bab ini membahas mengenai hasil belajar, hakikat pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, multimedia interaktif *CAI* (*Computer Assisted Instruction*) model tutorial, kerangka berpikir dan hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian, pada bab ini membahas mengenai penelitian kuantitatif, metode dan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini membahas mengenai analisis data *pretest*, analisis data *posttest*, dan pembahasan.

Bab V Simpulan dan Saran, pada bab ini membahas mengenai simpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

F. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang (Alya, 2009, hlm. 536). Dalam penelitian ini pengaruh yang dimaksud adalah pengaruh multimedia interaktif *CAI* (*Computer Assisted Instruction*) model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SDN Ciceri.

2. Multimedia Interaktif CAI Model Tutorial

Multimedia interaktif *CAI* (*Computer Assisted Instruction*) model tutorial merupakan program pembelajaran individual yang dikemas dalam bentuk pembelajaran berprogram bentuk *branching* yaitu memiliki kemampuan menyajikan informasi dalam bentuk bercabang, sehingga memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mempelajari bahan ajar yang lebih disukai terlebih dahulu. Program pembelajaran ini dapat

PGSD UPI Kampus Serang

Restriana, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CAI (COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION)

TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SDN CICERI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dikembangkan salah satunya dengan menggunakan *microsoft office powerpoint*.

Seperti yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Michael Molenda, Jame D. Russel (dalam Deni Darmawan, 2013, hlm. 138) bahwa “*Computer system can deliver instruction by allowing them to interact with the lesson programmed into the system; this is referred to CAI*”.

Multimedia interaktif *CAI (Computer Assisted Instruction)* model tutorial ini merupakan media pembelajaran yang berbasis komputer. Komputer menjadi bagian dari sistem-sistem yang dapat menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada para siswa melalui interaksi antara mata pelajaran yang telah diprogramkan ke dalam komputer. Sehingga dalam penelitian ini multimedia interaktif *CAI (Computer Assisted Instruction)* model tutorial akan digunakan sebagai media untuk mengajarkan pembelajaran IPS di kelas.

Sehingga, dalam penelitian ini media yang digunakan adalah multimedia interaktif yang berbasis komputer atau *CAI (Computer Assisted Instruction)* model tutorial yang dalam penerapannya menggunakan *Microsoft office powerpoint*.

3. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2005, hlm. 3) “hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Selain itu, menurut Ahmad Susanto (2013, hlm. 5) bahwa “yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”.

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar merupakan hal yang penting karena dapat menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui evaluasi untuk menilai

PGSD UPI Kampus Serang

Restriana, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CAI (COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION)

TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SDN CICERI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan mengukur apakah siswa telah menguasai isi dari mata pelajaran yang telah disampaikan. Sehingga, hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil dari soal tes yang telah dikerjakan siswa mengenai pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya.

4. Pembelajaran IPS

Ahmad Susanto (2014, hlm.7) mengemukakan bahwa “Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik”. Sehingga dalam hal ini, siswa SD diharapkan dapat memahami dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi Serta mampu merefleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Adapun materi pembelajaran IPS yang akan diajarkan dalam penelitian ini yaitu mengenai keragaman suku bangsa dan budaya.